



Schach-Test

Die Website Elometer prüft den Schachspieler in 76 Schachstellungen auf Herz und Nieren. Am Ende spuckt die Website eine Schätzung der Spielstärke in Form einer Elo-Zahl aus.

Um die Spielstärke eines Schachspielers zu beschreiben, gibt es ausgeklügelte Systeme wie die Elo-Zahl. Jeder Spieler besitzt eine Punktzahl, die mit Niederlagen sinkt und mit Siegen steigt. Um eine Elo-Zahl zu erlangen, muss man an Elo-gewerteten Turnieren teilnehmen. Das englischsprachige Website-Projekt elometer.net der Universität Düsseldorf verspricht, die Spielstärke ganz ohne Partien einzuschätzen. Elometer ist kostenlos, anmelde- und werbefrei. Am Ende des Tests sammelt die Seite anonym über Fragen Informationen für Statistiken.

In 76 Aufgaben löst man als Weiß Schachrätsel. Das sind komponierte Probleme, in denen nur bestimmte Züge die Position verbessern, eine Figur gewinnen oder zu einem Schachmatt führen. Für den Test sollte man zwei Stunden einplanen, vor allem, wenn man in Ruhe über die Züge nachdenken möchte. Eine frühere Version des Projekts hatte noch eine 30-Sekunden-Bedenzeit pro Aufgabe.

Die Bedienung ist übersichtlich und vergleichbar mit Onlineplattformen wie lichess.org oder chess.com. Die Website erwartet als Eingabe nur einen Zug, das könnte zum Beispiel der Start einer Kombination sein. Um eine Figur zu bewegen, wählt man sie mit Linksklick aus und klickt

Elometer

Schachrätsel	
Hersteller, URL	Birk Diedenhofen und Jochen Musch, elometer.net
Kompatibilität	beliebiger Webbrowser, JavaScript nötig, keine mobile Version vorhanden
Preis	kostenlos

anschließend auf das Zielfeld. Die Oberfläche schluckt jeden Zug, ohne zu kontrollieren, ob es sich um einen regelkonformen Zug gehandelt hat. So beschwert sich Elometer nicht, wenn der Läufer versucht, über die gegnerischen Bauern zu springen.

Die Problemstellungen lassen sich in drei Gruppen aufteilen. Zum einen gibt es Endspielaufgaben. Das sind spezielle Stellungen mit wenigen Figuren, in denen häufig der König aktiv mitspielt. Zum anderen gibt es taktische Aufgaben, in der eine Kombination von Zügen zu einem Vorteil führt, beispielsweise ein gewinnbringender Schlagabtausch von Figuren. Die schwersten Aufgaben stammen aus der Kategorie Positionsspiel: Hierbei liegt der Fokus langfristig darauf, möglichst viele Felder des Bretts zu kontrollieren.

Bevor die Website das Ergebnis präsentiert, muss der Spieler ein paar Fragen beantworten. Unter anderem, wie intensiv er Schach übt, wie viele der Stellungen bekannt waren und ob er die Aufgaben nur durchgeklickt hat. Die Antworten beeinflussen nicht die Elo-Einstufung.

Als Grundlage für den Elometer dient ein Ausschnitt von 259 Schachproblemen, die aus der Studie „Amsterdam Chess Test“ von Maas & Wagenmakers stammen. Diese stellten 2005 auf dem Turnier „Dutch Open“ Aufgaben an Schachspieler, die eine Elo-Zahl zwischen 1169 und 2629 hatten. Elometer gleicht das Testergebnis mit dem von 2005 ab. Daraus berechnet die Seite ein 95-Prozent-Konfidenzintervall der möglichen Elo-Zahl des Spielers.

Nach der ersten Elo-Einstufung lädt die Seite zu einem weiteren Test mit 48 Endspielpositionen ein. Die Seite will diesmal wissen, ob Weiß bei diesen Positionen gewinnen kann. Zuzüglich soll man angeben, wie sicher man die Entscheidung getroffen hat. Dafür gibt es einen Regler, der sich zwischen 50 und 100 Prozent einstellen lässt – sprich, ob man rät oder sich absolut sicher ist.

Am Ende des zweiten Spiels wirft die Seite eine detaillierte Auswertung über jede getroffene Entscheidung aus. Außerdem verrät der zweite Test im Gegensatz zum Elometer, was die korrekten Züge für Weiß oder Schwarz gewesen wären.

Wie repräsentativ die Schätzungen wirklich sind, wurde auf Schachforen lang und breit diskutiert. Anfänger können die Aufgaben zum Knobeln verwenden. Geübte Schachspieler erfreuen sich wohl eher an den zum Teil sehr schweren Endspielaufgaben. (wid@ct.de)



Hackertraining

Im Browserspiel XSS-Game schleust man als Pentester Code in Websites.

Mit dem englischsprachigen XSS-Game will Google auf die Gefahr von Cross-Site-Scripting-Attacks (XSS) hinweisen. Überall, wo eine Website Eingaben ungefiltert wiedergibt, kann ein Angreifer Code in die Seite injizieren, der beim Opfer im Kontext des Browsers ausgeführt wird.

Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Pentesters, der nacheinander sechs fiktive Seiten attackiert. Ziel des Spiels: Die Seite zwingen, eine Fehlermeldung in Form eines `alert()` auszugeben.

Die Stufen sind alle gleich aufgebaut, jede enthält ein virtuelles Browserfenster, mit dem der Spieler interagieren kann. Los gehts mit dem einfachsten Szenario, einer Suchseite, die jeden Suchbegriff ungeprüft ausführt. Die Angriffe bestehen meistens aus einer Zeile Javascript. Mit jeder Stufe steigt die Schwierigkeit. Die ersten Aufgaben lassen sich mit etwas Vorwissen leicht lösen, aber ab der dritten Stufe fangen auch Fortgeschrittene an zu knobeln.

Wer nicht vorankommt, erhält Tipps über den Knopf „Hints“ unter dem Browserfenster. Als weiteres Hilfsmittel steht der Quelltext der fiktiven Seite unter „Target code“. Im Netz tummeln sich viele Versionen des Spiels herum, daher empfehlen wir das unten verlinkte Original.

Das Browserspiel bietet Anfängern einen Einblick in Cross-Site-Scripting-Attacks. Für geübte Pentester ist das Spiel wohl nur von kurzer Dauer.

(wid@ct.de)

XSS-Game

Hacker-Spiel	
Hersteller, URL	Google, xss-game.appspot.com
Preis	kostenlos